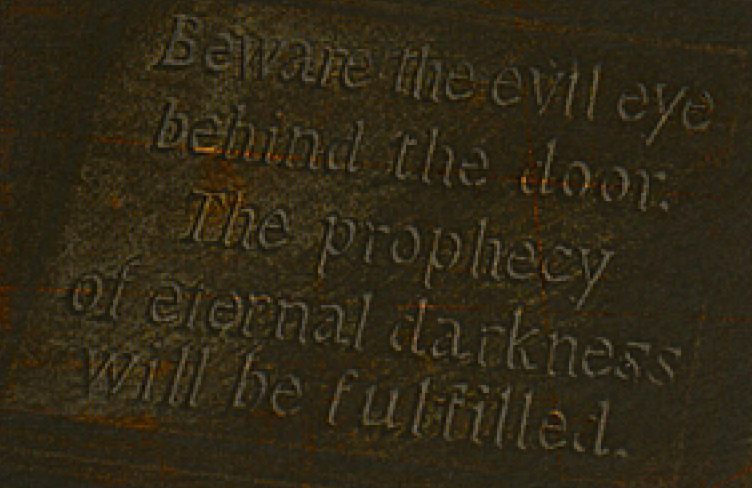

PlayStation
SHADOW TOWER
FROM SOFTWARE

闇より来たる瞳が開かれし時　常世の混沌と暗黒をもたらすであろう



このたびは"PlayStation"専用ソフト「SHADOW TOWER」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法で、この独特の世界をお楽しみ下さい。

ご注意：ゲームをセーブするにはメモリーカード(別売)が必要です。
「SHADOW TOWER」ではゲームをセーブする際に、別売のメモリーカードが必要になります。
このとき、メモリーカードにある15ブロックのうちセーブに2ブロックを使用します。
複数のデータを保存したい場合はセーブ数に対応するだけの空きブロックが必要になります。

For Japan Only　プレイヤー 1-2人　メモリーカード 2ブロック　アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01420

CONTENTS

Shadow Tower

"01" STORY

STORY

PROLOGUE

大陸イクリプス。ここにはゼプターと呼ばれる聖地がある。
その地には封印の塔があり、周辺諸国の王達は旧くからの言い伝えを守り、その塔を護衛していた。
あの災いが再び起こらぬようにという祈りを込めて。

それは旧い時代の出来事であった。
遥か昔、この大陸の名前の由来である王国イクリプスに悲劇が訪れた。

単眼の王冠。
それは巨大な穴を残し、一夜にして王国イクリプスを消し去った忌まわしき瞳。
隆盛を誇っていた王を破滅へと導いたその恐るべき力。

国王は満足げな顔をし、常にそれを身につけていた。
「この冠こそが、予に力を与え、覇者とならしめたのよ。」王の口癖であった。

かつて怪しい光を放っていたその単眼は閉じられ、今は塔の中で静かに封印されている。
あたかも永遠の眠りに就いたかのようであった。

古の悲劇がいかなる物であったのか、今となっては知る術はない。
聖地ゼプター、平和な時は永遠に続いていくかのごとく思われた。
まるで呪われた土地である事など忘れられたかのように…

STORY

最近大陸には『傭兵』と呼ばれる者がその数を増やしていた。国には所属せず己の利益のためだけに行動し、己の力のみで道を切り開く。

その中の一人であるルース・ハーディは、新たな仕事を探して、旅に出ていた。各国の中継所であるゼプターの町には彼が駆け出しであった頃に世話になった宿屋のばあさんがいた。
「久々にばあさんの所で飯でも食わしてもらうか…。」
ルースの頭の中には厳しく、やさしいあの笑顔が浮かんでいた。それは両親を知らぬ彼が初めて感じた暖かみであり、いつの日も彼の支えとなっていた。

しかし夕闇迫る森を抜けたルースの目に飛び込んできたのはただの瓦礫の山だった。近くには人の気配すらしない。はっと気づいて空を見上げた彼の目に、いつも偉そうに聳え立っていた塔の姿は写らなかった。そこにはすべてのものがそこに吸い込まれたかのようになぎ倒され、塔の根元だけが寂しげに残っているだけであった。

呆然と立ち尽くすルースは人の気配を感じ振り向いた。
「誰だ！」
そこに立っていたのはローブ姿の一人の老人であった。
「私はこの塔を代々守ることを宿命付けられた僧侶。そなた、その長剣から察するにマルスのウェディン卿であろう。この事態を察するとはさすがに素早い事じゃの。」
ルースは人違いだと言おうとしたが、老人は言葉を続けた。
「ここにいた者達は魂を喰われてしまった。この塔の下にある魔の世界の者達にな。魂を取り戻せれば救う事もできるのだが、儂に魔の者と対峙するほどの力はない…。何人かが降りていったが、おそらく生きては帰るまい。人が造った武器など奴等には役には立たぬのだから…。」
「しかしもう時間がない。あと幾日かもすれば塔の下にある闇への扉は閉ざされ、魂を喰われた者が救われることはない。今はもうそなたに全てを託すしか手だてがないのだ。ここで貴公が行かぬと言うならばそれは仕方ない事なのだが…。」

「どうすれば魂を救える?」
ルースの問いかけに老人は答えた。

「闇の者に喰われた魂は、その者の力としてつながれている。それを解き放つには魂を縛っている闇の者を倒せばよい。そして何より重要なのは解き放った魂を元のさやに収めるための鍵、単眼の王冠を見つける事。そうすれば自然と導かれるであろう。」
「これは我らの一族に代々伝わる宝剣。闇の者の剣だというが…本当の所はわからぬ。しかしこの剣だけが希望となることだけは間違いない。持って行くがよい。」
そう言うと老人は古びた短剣を差し出した。

「こんな短剣一つで穴に降りろだと?」
ルースは頼りなさげな武器を見つめ、呟いた。
どうやら闇の者と言うのは御伽噺に聞く魔物と言うやつらしい。しかも人が造った武具では太刀打ちできぬほどの…。この穴に入って自分は果たして帰ってこられるのだろうか？人違いだと言ってさっさと逃げてしまうのが得策ではないのか？

だがその時に浮かんだのは、ばあさんの笑顔と暖かい食事であった。
「仕方ない。」
ルースは小さくため息をつくと、塔の地下部分へと降りていった。

STORY
Shadow Tower

"02" PURPOSE

ゲームの目的

あなたは主人公となり、

塔の下に広がる闇の世界を探索し、

単眼の王冠を見つけ出して下さい。

これから進むダンジョンの中でアイテムを見つけ、

敵を倒して成長し、

失われた町の人々の魂を取り戻して下さい。

"03"
操作方法
CONTROL

メイン画面

コントローラ

R2ボタン
下を向く



L2ボタン
上を向く

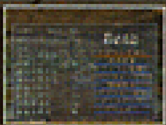




L1ボタン
左平行移動

方向キー
上：前進
下：後退
左：左に回転
右：右に回転

SELECTボタン
メニュー画面表示



STARTボタン
ポーズ



アナログコントローラ



本ソフトは、アナログコントローラの振動機能のみ対応しています。本ソフトでの振動はLED消灯時、点灯時どちらでも作動します。また、振動機能はメニュー画面のオプション設定の項目で振動のON／OFFを行うことができます。詳しくは26ページを参照して下さい。
操作方法は、コントローラと同様です。L3、R3ボタンには対応しておりません。



R1ボタン
右平行移動

△ボタン
装備武器で攻撃する



○ボタン
イベント（扉を開ける、アイテムを拾う、会話する）



□ボタン
盾を構える



×ボタン
アイテムメニュー表示



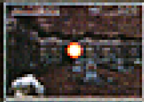
※上記のボタン配置は標準のものです。
　メイン画面での操作方法は、操作キー変更（P26参照）で任意の設定にすることができます。

通常の操作の他に、複数のボタンと組み合わせることにより特殊な行動を行うことができます。

○ボタン→△ボタン：武器を持ち替える

○ボタン→□ボタン：盾を持ち替える

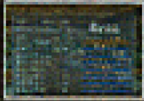
×ボタン→△ボタン：右手魔法を使う



×ボタン→□ボタン：左手魔法を使う



×ボタン→×ボタン：メニュー画面を表示



L2ボタン＋R2ボタン：視点を水平に戻す

※○ボタン→△ボタンのような表記の操作方法は、○ボタンを押した後に△ボタンを押します。

アイテムメニュー画面



△ボタン：アイテム選択
□ボタン：アイテム選択
○ボタン：決定
×ボタン：キャンセル

アイテムメニューへのアイテムのセットはメインメニューで行います。
アイテムメニューには回復薬など頻繁に使う物をあらかじめ設定し、プレイするとよいでしょう。

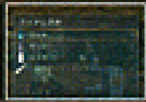
メニュー画面

メインメニュー

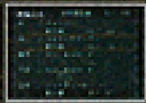


方向キー　：カーソルの移動
L1ボタン：表示ページの切り替え
R1ボタン：表示ページの切り替え
L2ボタン：表示ページの切り替え
R2ボタン：表示ページの切り替え
△ボタン　：パラメータ表示
□ボタン　：使用しません
○ボタン　：決定
×ボタン　：コマンドのキャンセル、前画面へ戻る
SELECTボタン：使用しません
STARTボタン　：使用しません

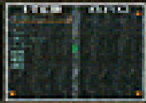
アイテムを使う



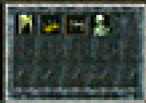
装備変更



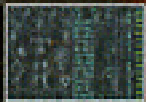
アイテム整理



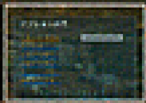
クリーチャーブック



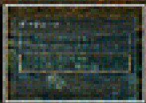
詳細装備



オプション設定



データロード



ゲーム終了



"04" SCREEN

画面の見方

メイン画面

通常

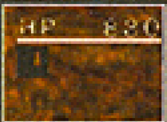


HP：プレイヤーのヒットポイントを表します。0になるとゲームオーバーになります。
POWERゲージ：武器を振る力を表します。ゲージが溜まっているほど大きなダメージを与えることができます。POWERゲージの溜まるスピードは、プレイヤーの能力と装備武器により変わってきます。
MP：プレイヤーのマジックポイントを表します。魔法を使用する毎に減ります。
MAGICゲージ：魔法を使用するための集中度を表します。ゲージが最大の時のみ魔法を使用できます。MAGICゲージの回復スピードは、プレイヤーの能力と装備魔法により変わってきます。

特殊表示



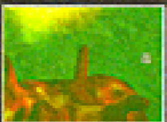
HIT表示：敵に与えたダメージが表示されます。
数値が大きいほど敵に与えたダメージは大きくなります。



アイテム表示：時間制限があるアイテムを使用すると、そのアイテムが表示されます。



破損表示：壊れそうになった装備があるときに表示されます。



ステータス表示：ステータス異常が発生した時に、プレイヤーの状態を表示します。

メニュー画面



プレイヤーの状態と、各種メニューが表示されます。

アイテムメニュー画面



×ボタンを押すとアイテムメニューが開き、あらかじめ選択しておいたアイテムを使用することができます。
△ボタン、□ボタンでカーソルを移動し、○ボタンを押すとアイテムを使用します。×ボタンでメニューを閉じます。

メニューを開いた状態でも移動する事ができますが、攻撃や防御をすることはできません。
クリーチャーも行動していますので周囲に気をつけてください。



"05" START & SAVE

ゲームの起動と保存

ゲームの始め方

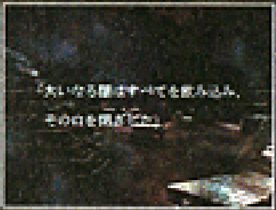


「SHADOW TOWER」のディスクをプレイステーション本体にセットし、電源スイッチを入れるとオープニングムービーが始まります。



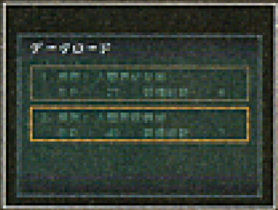
ムービー終了後、またはムービー中にSTARTボタンを押すとタイトル画面が表示されます。
タイトル画面からSTARTボタンを押すとモード選択に移ります。
方向キー上下でモードを選択し、◎ボタンで決定してください。

NEW



ゲームを初めからプレイします。

LOAD



セーブデータがある場合は、続きからプレイできます。ロードしたいデータを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

VS

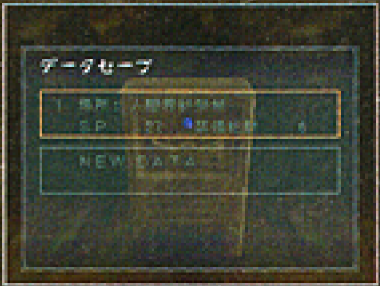


他のプレイヤーとクリーチャー同士を戦わせます。クリーチャーVSをプレイする際にはコントローラがもう一つ必要になります。詳しくはP27以降をご覧ください。

データのセーブ



ゲームを中断する場合や重要アイテムを手に入れたときは、必要に応じてデータのセーブをしておきましょう。データのセーブは、ゲーム中に出てくるセーブポイント（王冠のマーク）で行います。
セーブポイントの前で◎ボタンを押すとセーブ画面が表示されます。



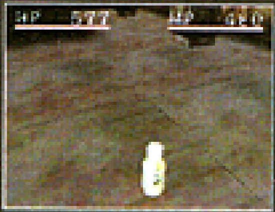
セーブするスロット（メモリーカード差込口）を方向キーで選択し、◎ボタンを押してください。次にセーブする箇所を方向キーで選択し、◎ボタンを押します。（取り消しは⊗ボタン）初めてセーブするときや、新たにセーブするときにはNEW DATAを選択してください。すでにセーブされているデータを選択するとデータが上書きされます。
※セーブデータひとつにつきメモリーカードに2ブロックの空きが必要になります。



ゲームの進め方

アイテム・情報収集

アイテムの取得



移動中、床に剣などのアイテムが落ちている場合があります。
アイテムの前で◎ボタンを押すと手に取ることができます。



この状態で◎ボタンを押すとアイテムを手に入れます。
⊗ボタンを押すとアイテムを元の位置に戻します。

会話



ゲーム中に出会う魔物が全て敵というわけではありません。
中には役に立つ情報を与えてくれる魔物もいます。
相手に向かい◎ボタンを押すと会話することができます。

壁文字



ダンジョンの中の壁等には誰かが残していった情報が書かれていることがあります。
壁に向かい◎ボタンを押すと読むことができます。

隠し扉



ダンジョンの中には隠された扉があります。
隠し扉の奥には宝箱が隠されていることもあります。
壁にそって◎ボタンを押していくと見つけることができます。

取り引き



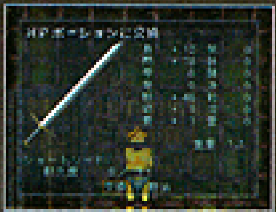
ダンジョンの中には協力をしてくれる者もいます。
所持しているアイテムと新たなアイテムとを交換してくれます。
彼らに会うためにはワープポイント（盾と天秤のマーク）を経由して行かなければなりません。

クーン交換



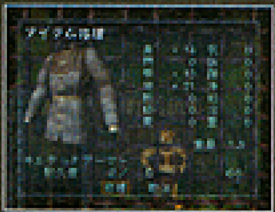
ダンジョンの探索で手に入れたクーンと呼ばれるメダルとアイテムを交換します。交換したいアイテムを方向キーで選び、◎ボタンを押してください。
ワープポイントは、盾のマークです。（⊗ボタンで取り消し）

回復薬



ダンジョンの探索で手に入れたアイテムを回復薬と交換してもらいます。
交換してもよいアイテムを方向キーで選び、◎ボタンを押してください。
ワープポイントは、天秤のマークです。（⊗ボタンで取り消し）

修理



装備は使用していると徐々に傷んでいき、最終的には壊れてしまいます。
傷んだ装備や壊れてしまった装備はHPと交換で修理してもらうことができます。完全に壊れてしまった装備を直すには、かなりのHPが必要になります。修復したいアイテムを方向キーで選び、◎ボタンを押してください。
ワープポイントは、天秤のマークです。（⊗ボタンで取り消し）

戦闘

戦闘は全てがリアルタイムに進行します。

攻撃



剣などによる攻撃：△ボタンを押すと装備している武器で攻撃します。敵の大きさ、自分の武器の長さが影響し、当たった距離によっても敵へのダメージが変化します。背の低い敵は、敵を画面の中央に見えるようにして攻撃しないと当たりません。



弓矢による攻撃：弓矢を装備しているときは、△ボタンを押し続けるとPOWERゲージが溜まり、離すと矢を放ちます。

※装備の中には両手で使用する武器があり、その装備中には盾の使用ができなくなります。
※敵の能力にない属性を持つ武器で攻撃すると、より多くのダメージを与えることができます。

防御



盾を装備すれば、□ボタンを押すと盾を構え、敵からのダメージを軽減させることができます。
盾を構えている時には攻撃ができません。
※敵の能力と同じ属性を持つ装備で防御した方が、ダメージが少なくなります。

武器の持ち替え

装備変更（P22参照）で補助の剣や盾を装備しておくと、武器などの持ち替えを行うことができます。
武器の持ち替え　：○ボタンを押した後に△ボタンを押す。
盾の持ち替え　　：○ボタンを押した後に□ボタンを押す。

魔法



指輪を装備し、魔法が選択されていると、魔法を使うことが出来るようになります。(P22参照)

※敵の能力にない属性の魔法で攻撃すると、より多くのダメージを与えることができます。

※他の指輪に装備し直すと選択中の魔法が解除されますので、再度使用する魔法を選択し直して下さい。

属性



主人公は、クリーチャーを倒して得られるSP（ソウルポイント）により身体の属性が変化します。
また武具にも属性があります。
属性の増減により、主人公のHPやMPなどが変化します。
属性は物理属性、魔法属性の２種類に分けられます。

物理属性　身・閃・甲・地・断・砕・貫

魔法属性　気・詠・陣・浄・粒・浴・霊

魔法属性の中には炎や酸などの特殊属性が存在します。魔法や装備がこの属性を持っています。
特殊属性は、同じ属性を持つものに対しての効果は薄く、異なるものに対して威力を発揮します。

特殊属性　炎・凍・毒・酸・聖・闇

プレイヤーの能力値は、14種類の属性から決定されます。
属性と能力値との関係は次のようになっています。
（紹介しているのはあくまでも概念的なものです。）

身 **体を司る。**HPに影響します。

閃 **素早さを司る。**移動速度や剣を振る早さに影響します。

甲 **強靭さを司る。**防御力に影響します。

地 **安定を司る。**衝撃抵抗力に影響します。

断 砕 貫 **戦闘技術を司る。**攻撃力に影響します。

気 **気力を司る。**MPに影響します。

詠 **精神を司る。**詠唱速度に影響します。

陣 **結界を司る。**魔法抵抗力に影響します。

浄 **浄化を司る。**状態回復に影響します。

粒 溶 霊 **魔法属性を司る。**炎、闇など魔法の属性に影響します。

ステータス異常



ダンジョン中のトラップや、敵からの攻撃によりプレイヤーの状態に異常が起こる時があります。
ステータスの異常には一定時間で回復する物もありますが、中にはアイテムなどを使用しないと回復できない物もあります。

毒 毒に冒され一定時間HPが減り続けます。

痺 体が麻痺して動けなくなります。

闇 闇の魔法にかかり、一定時間ほとんど前が見えなくなります。

呪 呪いにかかり、体力と魔力が低下します。

重 重の魔法にかかり、動作が鈍くなります。

死亡



魔物との戦いや予期せぬトラップに掛かってダメージを受け、HPが0になるとゲームオーバーとなってしまいます。
ゲームオーバーになると、データロード画面が表示されます。
いつどんなことが起こってもいいようにデータのセーブはこまめに行いましょう。人々はあなたの活躍を心から期待しています。
あきらめずに人々の魂の解放に挑んでください。

"07"
メニューシステム
MENU



SELECTボタンを押すか、⊗ボタンを２回押すとメニュー画面が表示されます。ここでは装備の変更やデータのロードなどを行います。基本的な操作方法は方向キーで項目を選択し、◎ボタンで決定です。前画面表示・キャンセルは⊗ボタンです。この画面で△ボタンを押すと、ゲームの進行状況が表示されます。

アイテムを使う



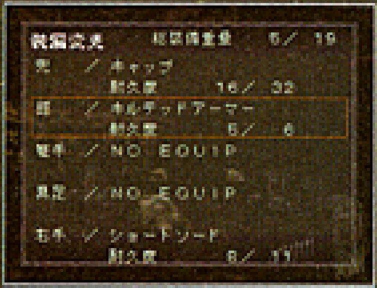
方向キーの上下で使用するアイテムを選択してください。
方向キーの左右で表示するページを切り替えます。
◎ボタンを押すと選択されているアイテムを使用します。
（取り消しは⊗ボタン）

SP（ソウルポイント）振分け



アイテムの中にはSPが封印されている物があります。これを使うとアイテム中にあるSPを自分のパラメータに振分けることができます。方向キーで振分け先を選択し、◎ボタンで決定します。全てのSPを振分けるとメイン画面に戻ります。振り分けている途中で⊗ボタンを押すと、SPを振り分ける前の状態まで戻り、アイテム選択画面に移ります。

装備変更



方向キーで装備変更したい箇所を選択して◎ボタンを押すと、箇所ごとの装備選択画面が表示されます。



方向キーの左右で装備を選択し、◎ボタンで決定します。
（取り消しは⊗ボタン）

※両手で使用する武器を装備しているときには盾を使用することができません。
※左予備には持ち替えたい盾をあらかじめ選択しておくことができます。
※右予備には持ち替えたい武器をあらかじめ選択しておくことができます。
※装備している指輪によって選択できる魔法が変わります。

アイテム整理



あまり使わないアイテムなどをBAGに出し入れします。
BAGの中へアイテムを移動しておくと、装備選択するときに表示されなくなります。

方向キーで移動させたい物を選択し、
◎ボタンで決定します。

アイテム画面とBAG画面間のカーソル移動も
方向キーで行います。

アイテム画面はL1ボタン、L2ボタンで
表示するページを切り替えます。

BAG画面はR1ボタン、R2ボタンで
表示するページを切り替えます。

△ボタンを押すと移動先の画面が、装備一覧表示と装備パラメータ表示とに切り替わります。

クリーチャーブック

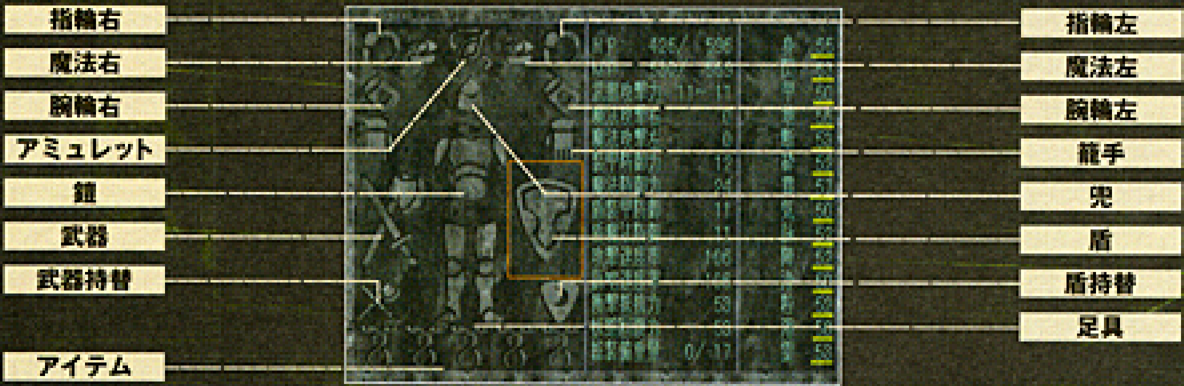


一度遭遇したり、倒した特定のクリーチャーが一覧で表示されます。ここではクリーチャーの能力などを見ることができます。

方向キーで見たいクリーチャーを選択し、◎ボタンを押すとクリーチャーの詳細データが表示されます。

詳細装備

現在の装備状況や能力値を確認します。
ここでは、装備の変更を行うこともできます。
方向キーで装備箇所を選択し、◎ボタンを押して下さい。(取り消しは⊗ボタン)





装備の詳細を表示している際、△ボタンを押し続けることで画面右側の表示が現在のステータス表示と武器パラメーターとに切り替わります。

実効能力値の説明



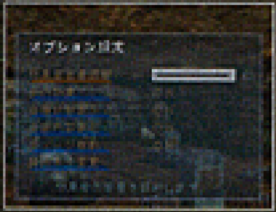
HP	ヒットポイント
MP	マジックポイント
SP	敵を倒して得た総ソウルポイント
状態	プレイヤーの状態
クーン所持数	所持しているクーンの枚数
状態	プレイヤーの状態
魔法攻撃力右	右手に装備している魔法の攻撃力
魔法攻撃力左	左手に装備している魔法の攻撃力
武器切断力	装備している武器の切断の強さ
武器打撃力	装備している武器の打撃の強さ
武器貫通力	装備している武器の突きの強さ
盾魔法属性	盾が持つ魔法属性

武器攻撃力	武器の攻撃力
魔法攻撃右	右手に装備した魔法の攻撃力
魔法攻撃左	左手に装備した魔法の攻撃力
装甲防御力	物理攻撃に対する防御力
魔法防御力	魔法攻撃に対する防御力
盾装甲防御	盾の物理攻撃に対する防御力（盾を構えたときに加算される）
盾魔法防御	盾の魔法攻撃に対する防御力（盾を構えたときに加算される）
攻撃速度率	POWERゲージの回復速度
詠唱速度率	MAGICゲージの回復速度
衝撃抵抗力	攻撃を受けたときの衝撃抵抗力（数値が大きくなるとよろめきが少なくなる）
状態回復力	ステータス異常が起きてからの回復時間の早さ
総装備重量	装備している武具の総重量（右側の数字は通常に行動できる限界の重量）

※表示される数値はプレイヤー個人の能力値でなく装備結果の値です。装備により数値は上下します。
※主人公には装備して通常に行動できる限界重量があります。
その重量を越える装備は可能ですが、限界を超えた装備をしていると、徐々にHPが減っていきます。

オプション設定

方向キー上下で項目を選択し、方向キー左右で設定を変更します。

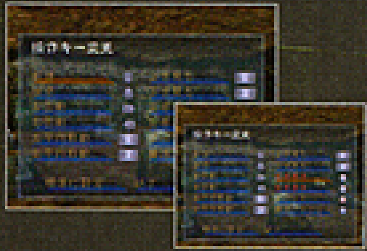


項目	内容
効果音音量調節	効果音の音量
歩行効果	歩行時の上下揺れ効果の変更
各種状態表示	POWER・MAGIC・ステータス・HP・MP表示の有無
会話内容表示	会話時のメッセージ表示の有無
ダメージ振動	アナログコントローラの振動機能の有無
操作キー変更	◎ボタンを押すと操作キー変更画面を表示

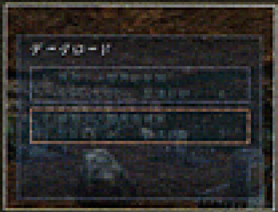
操作キー変更

コントローラのボタン配置を変更します。変更するボタンを方向キーで選択した後、◎ボタンで決定してください。その後押したキーまたはボタンに、その項目が割り振られます。「標準に設定」を選択すると、初期状態に戻ります。

※ひとつのボタンで複数の動作を選択していると赤色の表示になります。
この状態で「終了」は選択できませんので、それぞれのボタンには各動作ひとつずつになるよう設定してください。



データロード



ゲームデータのロードを行います。
スロットの選択後、ロードしたいデータを方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。
(取り消しは⊗ボタン)

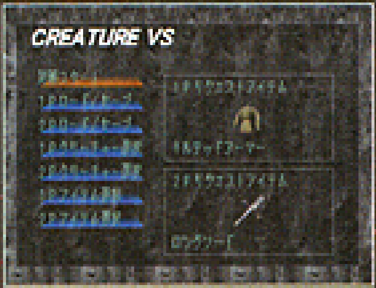
ゲーム終了



ゲームを終了し、タイトル画面へ移ります。
選択すると確認メッセージが表示されますので、終了するには◎ボタンを押してください。(取り消しは⊗ボタン)
※ここではデータのセーブが行われません。ご注意ください。

"08" CREATURE VS

クリーチャーVS



他のプレイヤーとアイテムを賭けてクリーチャー同士を戦わせます。試合は１対１あるいは３対３で行います。基本的な操作方法は方向キーで項目を選択し、◎ボタンで決定です。メニュー画面で×ボタンを押すとタイトル画面へ移ります。

対戦開始



◎ボタン押すと確認メッセージが表示されます。試合数の確認後、対戦に移ります。対戦終了時に勝ち数が多いプレイヤーが、相手の賭けたアイテムを取得することができます。制限時間までに決着がつかなかった場合は引き分けとなり、最終的に残りHPの多いプレイヤー側の勝利となります。

対戦でのメモリーカードについて

1P側はメモリーカード差込口1に、2P側はメモリーカード差込口2にメモリーカードを差し込んでください。対戦終了時にデータのセーブを行います。メニュー画面以外でのメモリーカードの差し替えは行わないでください。同じデータ同士での対戦は行えません。

表示の説明



残り時間：対戦の残り時間を表示
HPゲージ：キャラクタのHPを表示
MAGICゲージ：ゲージがフルの状態で魔法使用可能
勝利数表示：対戦での勝利数を表示

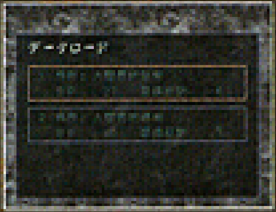
操作の説明

方向キー 上	前進
方向キー 下	後退
方向キー 左	左に回転
方向キー 右	右に回転
◎ボタン	防御
△ボタン	攻撃
□ボタン	魔法（特定のキャラクタのみ）
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	ポーズ

対戦中にSTARTボタンあるいはSELECTボタンを押すと確認メッセージが表示されます。CONTINUEを選択するとゲームは続行され、EXITを選択するとその試合は引き分けとなります。

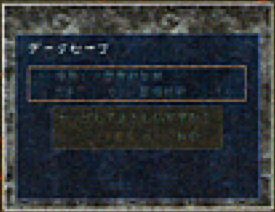


1P・2Pデータロード



使用するセーブデータを選択します。
方向キーでデータを選択し、◎ボタンで決定して下さい。

1P・2Pデータセーブ



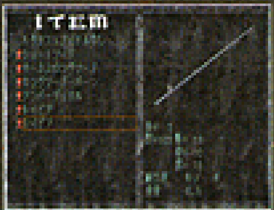
使用するクリーチャーの順番等の情報をセーブします。
方向キーでデータを選択し、◎ボタンで決定して下さい。

1P・2Pクリーチャー選択



対戦に使用するキャラクタを選択します。
方向キーでキャラクタを選択し、◎ボタンを押して下さい。
△ボタンを押すと、クリーチャーの詳細が表示されます。
キャラクタは使用したい順番で３体まで選択します。対戦開始で１対１を選択した場合は、最初に選択したキャラクタが出場します。

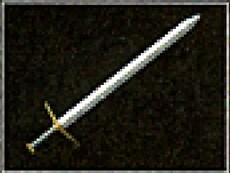
1P・2Pアイテム選択



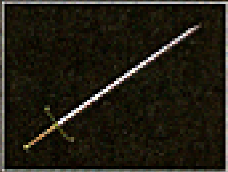
対戦でアイテムを賭ける場合、ここで設定します。
対戦相手の所持しているアイテムが表示されています。
勝利時に獲得したいアイテムを方向キーで選択し、◎ボタンを押してください。メニュー画面に選択したアイテムが表示されます。

"09" 資料 DATA

装備

ショートソード


最初から持っている小振りで扱いやすい剣。威力はさほど高くはない。塔を守る僧侶の間に古くより伝わるものだという。

ロングソード


標準的な長さの剣で、威力とバランスの配分も良い。序盤から中盤にかけて中心となるであろう武器。

メイス


先端に鉄の固まりを取り付け、粉砕力を高めた棍棒。長さもあり扱いやすい。

アックス

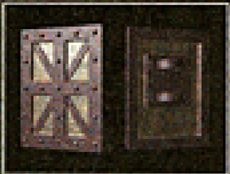

肉厚の鉄を叩いて作られた斧。長めで切断力も高いが、重く、刃も大きいため比較的扱いにくい。

ボウ


戦闘用に作られた弓。他の武器とは比べ物にならないほどの遠距離から攻撃を仕掛けることができる。

キャップ


薄鉄を加工して造られた簡易型ヘルム。人間界では主に下級兵士などに支給されるもの。頭を最低限防御するだけの防具。

スモールシールド


最も一般的な盾。小さめだが軽くて扱いやすい。鉄で周りを補強しているので木製のものよりも頑丈にできている。

サーモリング・バーン


炎の力を宿す魔法の指輪。身につけることによって封じられている力を解放し、魔法を使用できる。

キルテッドアーマー


厚くて頑丈な布を重ね合わせて作られた簡易鎧。布でできているため全身鎧などの様に重くはないが防御力は低い。

レザーブーツ


なめした皮を縫い合わせて作られた長靴。劣悪な環境にも耐えられるが、早めに次の装備を探すべきであろう。

アイテム

クーン



塔の中の世界に存在する小さな板。どんな価値があるかは定かではないが、いろいろなものと交換してくれる場所があるという。

回復薬



新月の夜しか花を開かない草の雫が集められた瓶。全ての体力が回復する。

魔気薬



非常に揮発性の強いエキスが入れられた瓶。全ての魔力が回復する。

ソウルポット



魂が封じられた魔法の小瓶。封じられている魂を自分の中に取り込み能力とすることができる。

たいまつ



明かり用の小さな棒。一定時間で燃え尽きてしまう。

クリーチャー

スケルトン



身体は朽ち果てようとも未だその身体に戦う闘志を秘めている。強力な剣とそのスピードによって攻撃を仕掛けてくる。

ニードルアント



クモに似た形をしているがその身体は硬い表皮におおわれ、その鋭い足による好戦的な攻撃を仕掛けてくる。

スカルスライム



人間のしゃれこうべにスライムが寄生したもの。見かけが非常に不気味である。酸を吐く。

ウォッチャーウィード



動きは速くないが、比較的好戦的でその大きな妖しい目玉から怪光線を放つ。身体全体をしならせて攻撃してくる。

ビューボラ



予測しにくいトリッキーな動きをする魔物。こちらを惑わせその隙に翻弄するかのように攻撃を仕掛ける。

STAFF

Shadow Tower

Executive Produce
Naotoshi Zin

Produce
Shinichiro Nishida

Program
Hiroyuki Arai
Atsushi Yarase
Takanori Nagai

Composition & Story
Toshiya Kimura
Masanori Takeuchi

Graphics & Design

Nozomu Iwai
Hitoshi Suzuki
Hiroyuki Kani

3D Modeling

Atsushi Taniguchi
Masayoshi Outsuka
Eiji Mochizuki
Yuzo Kojima

Computer Graphics

Mitsuo Tosaka
Toshiyuki Suzuki

Sound

Keiichiro Segawa

Special Thanks

Sony Music Communications Inc.
ARTSVISON Inc.
T.Z Corporation

FROM SOFTWARE

SLPS 01420